MASS
EFFECT
2
N7
BIOWARE
EA

AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360® ainsi que les manuels des accessoires pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Veillez à conserver tous les manuels pour une utilisation future. Pour les manuels de console de remplacement et d'accessoires, rendez-vous sur le site **www.xbox.com/support**.

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptible de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.
Si vous même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.
Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Qu'est-ce que le système PEGI ?

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. VEUILLEZ NOTER qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :-

La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :-

Pour plus d'informations, rendez-vous sur http://www.pegi.info et pegionline.eu

SOMMAIRE

COMMANDES GÉNÉRALES 2

L'ÉTAT DE LA GALAXIE 2

COMMENCER À JOUER 2

COMMANDES 4

LE NORMANDY 17

ANNEXE 1 – MINI-JEUX 21

ANNEXE 2 – CLASSES 21

ANNEXE 3 – TYPES DE RESSOURCES 24

CONNEXION À XBOX LIVE 25

GÉNÉRIQUE 26

GARANTIE 30

SERVICE CLIENTS :
NOUS SOMMES LÀ POUR VOUS AIDER ! 31

RESTEZ DANS LA PARTIE ET CRÉEZ UN COMPTE EA !

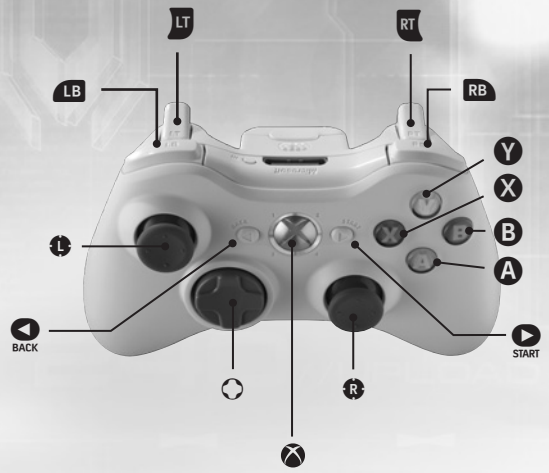
Créez un compte de membre EA et enregistrez ce jeu pour recevoir des codes et des astuces de jeu. La création d'un compte de membre EA et l'enregistrement de ce jeu sont faciles et rapides !

Rendez-vous sur ea.onlineregister.com et enregistrez-vous dès aujourd'hui !

eu.masseffect.com

COMMANDES GÉNÉRALES

REMARQUE : Il s'agit de la configuration de la manette par défaut. Les changements ne pourront être affichés dans le didacticiel du jeu.



L'ÉTAT DE LA GALAXIE

Deux années ont passé depuis l'attaque massive des Geth sur la Citadelle. Alors que la communauté galactique est en plein effort de reconstruction, une rumeur se fait de plus en plus insistante : les vaisseaux doués de conscience, responsables de l'éradication de toute vie il y a 50 000 ans, seraient de retour. Officiellement, l'attaque de la Citadelle était l'œuvre de Saren Arterius, un Spectre renégat. C'est ce que veut bien croire la majorité, mais un petit nombre connaît la vérité.

COMMENCER À JOUER

Après avoir inséré le disque du jeu *Mass Effect™ 2* dans votre console Xbox 360, appuyez sur ▶.

Le menu principal apparaît. Faites ensuite votre choix parmi les options suivantes :

- Nouvelle partie
- Suppléments
- Se connecter au réseau Cerberus

ENREGISTREMENT SUR LE RÉSEAU CERBERUS

Rejoindre le réseau Cerberus vous permet de recevoir du contenu additionnel comme des missions et de nouveaux coéquipiers ou équipements. Cela vous permet également de télécharger du contenu exclusif via Xbox LIVE®. Utilisez le code Cerberus fourni avec le jeu puis suivez la procédure.

CRÉATION D'UN NOUVEAU PERSONNAGE

Dans le menu principal, sélectionnez NOUVELLE PARTIE. Vous pouvez démarrer le jeu avec un personnage féminin ou masculin, ou importer un personnage de Mass Effect 1.

Si vous créez un nouveau personnage, vous avez deux options :

- Incarner le célèbre commandant Shepard, choisir son prénom et jouer un soldat.
- Créer un personnage de toute pièce et, entre autres détails, choisir votre classe.

IMPORTATION DE VOTRE PERSONNAGE DE MASS EFFECT 1

Sélectionnez IMPORTER PERSONNAGE dans le menu principal et faites votre choix dans la liste des personnages sauvegardés.

Vous recevrez un bonus d'expérience et d'argent et vous commencerez à un niveau plus élevé qu'un nouveau joueur.

Si vous importez un personnage, vous pourrez :

- Conserver tous les détails du personnage, comme son apparence, sa classe et son histoire.
- Changer son apparence en personnalisant les traits de son visage ou choisir le physique emblématique de Shepard.
- Changer votre classe actuelle.

ORDINATEUR DE MISSION

Appuyez sur ▶ pour afficher l'ordinateur de mission. Orientez ⓛ pour viser une zone sur l'écran et appuyez sur Ⓐ pour la sélectionner. Lorsqu'une zone a été mise à jour depuis votre dernière visite, elle clignote.

Le total des ressources dont vous disposez s'affiche en bas de l'écran de l'ordinateur de mission.

L'ordinateur de mission vous donne accès aux informations suivantes :

Commando	Consulter le statut de Shepard et du commando. Ici vous pouvez également allouer les points de commando et améliorer vos pouvoirs.
Options	Modifier la jouabilité, les commandes, les options graphiques et audio, etc. Vous pouvez également quitter le jeu depuis cet écran.
Journal	Consulter les tâches actuelles et récentes.
Carte	Examiner votre position actuelle et les divers points d'intérêt.
Sauvegarder	Sauvegarder votre partie en l'état.
Charger	Charger une partie que vous avez sauvegardée ou qui a été sauvegardée automatiquement.
Codex	Découvrir une multitude de détails sur l'univers de Mass Effect.
Menu principal	Revenir au menu principal.

COMMANDES

Faites particulièrement attention aux touches de « surcharge » qui nécessitent une pression brève ou une pression maintenue pour fonctionner.

PASSER EN POSITION DE COMBAT

Appuyer sur RT ou X (appuyer vite)

QUITTER LA POSITION DE COMBAT

◀

ZOOM

LT (appuyer longuement)

TIRER

RT (appuyer ou appuyer longuement)

CONSEIL DE CERBERUS : zoomer sur une cible offre une plus grande précision de tir.

COURIR

A (maintenir enfoncé) + orienter

SE METTRE À COUVERT

A (appuyer vite, à proximité de la couverture)

GRIMPER/FRANCHIR

A (appuyer vite) + avancer

CONSEIL DE CERBERUS : si vous touchez une zone de couverture pendant une course, vous vous mettrez automatiquement à couvert.

ATTAQUER AU CORPS À CORPS

B (appuyer vite)

RECHARGER LES CARTOUCHES THERMIQUES

Ⓧ (appuyer vite)

CHANGER POUR L'ARME PRÉCÉDENTE

Ⓧ (maintenir enfoncé)

OUVRIR L'ASSISTANCE À LA NAVIGATION

L/R

Marqueur d'objectif

SPÉCIALISATIONS DE CLASSE

Chaque classe dispose d'un pouvoir qui lui est exclusif, assigné en permanence à Ⓨ.

UTILISER UN POUVOIR DE CLASSE

Ⓨ (appuyer vite)

SOLDAT

Les agents d'élite sont équipés d'un processeur oculaire leur permettant de viser avec une précision infaillible.

ADEPTE

Les adeptes sont équipés d'implants L5x qui génèrent des micro-singularités pour bloquer les ennemis et les faire léviter temporairement dans les airs.

INGÉNIEUR

Les ingénieurs sont capables de concevoir des drones de combat dont le seul but est de s'acharner sur des ennemis particuliers ou de les débusquer de leur couverture.

FRANC-TIREUR

Les francs-tireurs sont équipés d'un système de camouflage tactique qui leur permet de passer inaperçus pendant une courte durée et de bénéficier ainsi d'un avantage tactique non négligeable.

PORTE-ÉTENDARD

Les porte-étendards sont équipés d'implants L5n générant des charges biotiques capables d'assommer ou de mettre à terre leurs ennemis. Cette technologie leur offre ainsi suffisamment de temps pour préparer leurs attaques rapprochées.

SENTINELLE

Les sentinelles sont équipées de systèmes de blindage ablatif avancés leur assurant une protection optimale. Une fois chargés au maximum, ces systèmes s'activent automatiquement et étourdissent tous les ennemis situés à proximité.

Selon votre classe, vous pouvez également assigner jusqu'à deux autres pouvoirs, en plus du pouvoir spécial, à Ⓨ. À mesure que de nouveaux pouvoirs sont débloqués, assignez ceux que vous voulez à ces raccourcis en déployant la roue des pouvoirs.

CONSEIL DE CERBERUS : chaque classe dispose d'une liste de pouvoirs qui peuvent être consultés et améliorés depuis l'écran Commando. Appuyez sur START pour ouvrir l'ordinateur de mission et sélectionnez COMMANDO.

ORDRES DU COMMANDO

Vous travaillez en équipe ! Donnez des ordres aux membres de votre commando vous permet de les garder en vie, et donc de rester vous-même en vie tant qu'ils sont là pour vous soutenir. Appuyez sur ✣ pour donner des ordres à votre commando.

- ⊙ Bouton multidirectionnel HAUT : ordonne à deux coéquipiers d'attaquer un ennemi.
- ⊙ Bouton multidirectionnel BAS : ordonne à votre commando de rejoindre votre position.
- ⊙ Bouton multidirectionnel GAUCHE/DROITE : ordonne à vos coéquipiers d'avancer vers l'objectif ou d'attaquer les cibles sélectionnées.

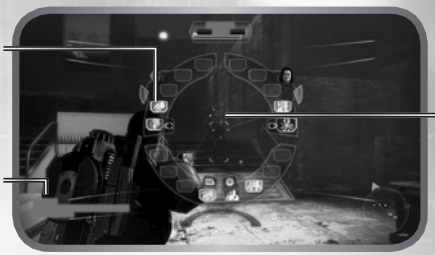
CONSEIL DE CERBERUS : les commandes spécifiques du commando (✣ ⬅/➡) dépendent du contexte. Si vous ordonnez à vos coéquipiers d'avancer vers l'objectif, assurez-vous d'abord qu'aucun ennemi n'est signalé par un encadrement rouge.

INTERFACE DE COMMANDEMENT

Pendant un combat, vous aurez parfois besoin de faire une pause, d'analyser la situation et de donner des ordres à votre commando en utilisant les deux menus de commandement.

LA ROUE DES POUVOIRS

La roue des pouvoirs permet de lancer des pouvoirs spécifiques sur vos ennemis. Déplacez la caméra pour cibler un ennemi.


Pouvoir Surcharge en surbrillance
Quand vous sélectionnez un pouvoir, sa description s'affiche dans le coin inférieur gauche de l'écran.
Ennemi avec boucliers

Quand vous affichez la roue des pouvoirs, l'image de vos coéquipiers apparaît dans les zones supérieures droite et gauche. Chaque coéquipier peut avoir jusqu'à quatre pouvoirs vers la fin du jeu.

Quand un pouvoir est marqué d'une flèche rouge vers le bas, cela signifie qu'il est déjà utilisé ou qu'il ne devrait pas l'être.

VISER UN ENNEMI

Viser un ennemi ou un objet de combat fournit des informations sur les pouvoirs qui peuvent être utilisés dans cette situation. Pour lancer un pouvoir sur un ennemi, visez-le avec le réticule, sélectionnez un pouvoir et appuyez sur Ⓐ. Vous pouvez mettre un pouvoir par personnage en file d'attente quand la roue est active.

CONSEIL DE CERBERUS : assignez les pouvoirs pour qu'ils soient disponibles en temps réel, sans faire de pause.

Le pouvoir de votre classe est assigné à Y.

Pour assigner un pouvoir à LB, sélectionnez-le et appuyez sur X.

Pour assigner un pouvoir à RB, sélectionnez-le et appuyez sur B.

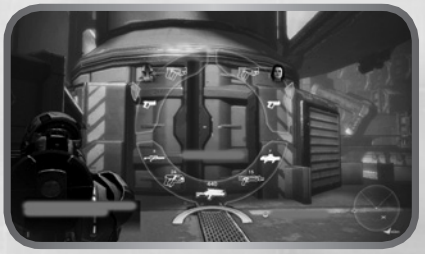
POINTS COMMANDO

Les points commando représentent votre capacité à améliorer directement vos pouvoirs et ceux de votre commando. Pour dépenser des points commando, rendez-vous à l'écran Commando via l'ordinateur de mission.

Quand un pouvoir est amélioré jusqu'à son quatrième niveau, il se développe. Les pouvoirs développés vous permettent de choisir entre deux formes avancées du pouvoir. Soyez judicieux dans votre choix.

LA ROUE DES ARMES

La roue des armes vous permet de choisir les armes utilisées par votre commando à tout moment. Appuyez longuement sur LB pour déployer la roue des armes.



ROUE DES ARMES

Les armes équipées par votre commando s'affichent en bleu. Pour changer l'arme d'un membre de l'équipe, orientez L pour sélectionner une nouvelle arme et appuyez sur A. Chaque coéquipier peut changer une arme à la fois.

CONSEIL DE CERBERUS : appuyez longuement sur X pour changer d'arme rapidement.

ARMURERIE DE CERBERUS

Il y a cinq classes d'armes dans Mass Effect 2.

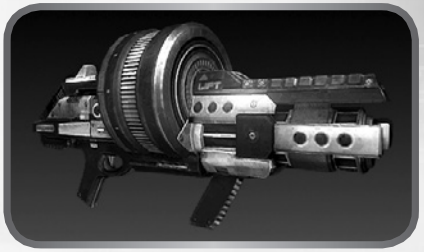
Fusils d'assaut	Utilisés par les soldats
Fusils de précision	Utilisés par les soldats et les francs-tireurs
Mitraillettes	Utilisées par les adeptes, les ingénieurs, les francs-tireurs, les porte-étendards et les sentinelles
Fusils à pompe	Utilisés par les soldats et les porte-étendards
Pistolets lourds	Utilisés par toutes les classes

CONSEIL DE CERBERUS : les armes à cadence rapide sont efficaces contre les boucliers et les barrières. Les armes lentes et puissantes sont efficaces contre les armures.

ARMES LOURDES

Les armes lourdes sont particulièrement destructrices et meurtrières, mais leur utilisation est limitée par la quantité d'accumulateurs dont dispose leur porteur. Prenez garde à ne pas épuiser les munitions avant d'en avoir vraiment besoin.

Certaines armes lourdes peuvent être obtenues en mission, alors que d'autres sont issues de recherches conduites à bord du Normandy.



L'arme lourde la plus courante au sein des forces de Cerberus est le lance-grenades M-100.

CONSEIL DE CERBERUS : à mesure que vous obtenez des technologies, de nouveaux projets de recherche peuvent être achetés à bord du Normandy. Ces projets fournissent à votre commando de nouvelles améliorations technologiques puissantes.

AFFICHAGE TÊTE HAUTE (ATH)

L'ATH du jeu est votre fenêtre sur le monde. Il vous renseigne sur l'état de votre commando, la résistance de l'ennemi, la capacité thermique de l'arme équipée et les objets actifs de votre entourage. La compréhension de toutes ces informations affichées à l'écran est l'une des clés de la victoire.

CONSEIL DE CERBERUS : si jamais vous vous perdez et avez besoin d'aide pour vous repérer dans l'espace, appuyez sur ◀ ou sur ▶ pour afficher le marqueur d'objectif de la mission en cours ou la carte de la zone où vous vous trouvez.

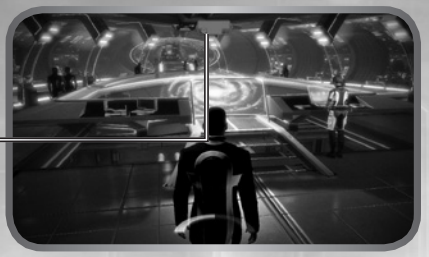
RÉTICULE

Le réticule met en surbrillance les objets interactifs qui vous entourent. Sa couleur indique si la cible est un objet relatif au combat ou à l'exploration.

Surbrillance — Un objet ciblé par ce réticule est mis en surbrillance mais pas sélectionné.
Sélection — Quand vous visez un objet, vous le sélectionnez.
Interaction — Quand vous êtes suffisamment proche d'un objet, le réticule se verrouille sur lui. Appuyez sur Ⓐ pour interagir avec l'objet.

Destructible — Un objet qui peut faire office de couverture mais sera détruit par un feu nourri. Vous pouvez détruire les couvertures ennemies marquées de ce symbole.
Danger — Un objet volatile qui pourrait produire des effets intéressants si on venait à tirer dessus ou le mettre en surcharge.
Ennemi — Un adversaire hostile qui veut votre mort.

BARRE DE LA CIBLE



Cette barre met en évidence le nom de l'objet sélectionné.

Les barres d'objets d'exploration renseignent sur le nom de l'objet et ce qui se passe quand vous appuyez sur Ⓐ pour l'activer. Les interactions les plus courantes sont les suivantes :

- Parler
- Pirater
- Déverrouiller
- Ouvrir
- Scanner
- Prendre

Les barres de cibles ennemies montrent leur nom ainsi que leur barre de santé et de résistance.

Les ennemis qui ont des résistances sont protégés par une armure, un bouclier ou une barrière biotique. Vous devez percer ces résistances pour espérer les abattre.

Si la barre de santé d'un assaillant devient rouge, utilisez vos pouvoirs pour l'immobiliser et le tuer rapidement !

CONSEIL DE CERBERUS : tant que ses résistances sont intactes, un ennemi ne peut être paralysé ou touché par des pouvoirs endommageant la santé. Vous devez éliminer ces résistances avant d'utiliser certains pouvoirs.

CONSEIL DE CERBERUS : si un ennemi est protégé par des résistances, déployez la roue des pouvoirs pour déterminer quel pouvoir est le plus utile contre celles-ci. Appuyez longuement sur RB pour afficher la roue des pouvoirs.

BARRE DE SANTÉ

La barre de santé apparaît sous la forme d'un arc au-dessus de l'image de chaque coéquipier. Elle est étroitement liée à la barre des boucliers. Quand Shepard subit des dégâts, la barre des boucliers apparaît, indiquant qu'il subit une attaque. Quand tous les boucliers sont épuisés, la barre de santé prend le relais pour indiquer l'état de santé de Shepard.

JAUGE DU DÉLAI D'UTILISATION DES POUVOIRS

Quand Shepard utilise un pouvoir, ils subissent tous un délai d'utilisation court durant lequel ils ne peuvent être utilisés. Pendant ce temps, de petites parenthèses apparaissent autour du réticule. Quand elles disparaissent, cela signifie que Shepard peut à nouveau utiliser ses pouvoirs.

BARRE DU COMMANDO

La barre du commando, placée en bas de l'ATH, fournit les informations suivantes :

Santé — L'état de santé des membres du commando :

- En bonne santé
- Blessé(e)
- Mort(e)

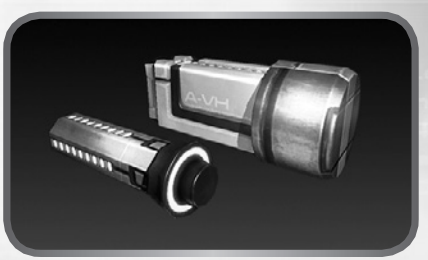
Résistance — L'état de la résistance des membres du commando :

- Active
- Inactive

Délai d'utilisation des pouvoirs — Tant que cet élément est actif, le coéquipier sélectionné ne peut utiliser aucun pouvoir.

CONSEIL DE CERBERUS : à chaque fois qu'un pouvoir est utilisé, tous les pouvoirs disponibles de ce membre sont grisés et inutilisables pendant un court instant. Attendez le moment précis où la jauge du délai d'utilisation repasse au blanc pour optimiser l'utilisation des pouvoirs.

CARTOUCHES THERMIQUES



Après avoir étudié les avancées technologiques des Geth, l' Alliance a équipé toutes ses armes en service avec leur système de cartouches thermiques.

Elles contiennent une réserve de dissipateurs thermiques amovibles qui sont universels à toutes les armes de petit calibre. Lorsqu'une arme chauffe, il n'est pas nécessaire d'attendre qu'elle refroidisse, il suffit d'éjecter la cartouche thermique et d'en insérer une nouvelle. Cela permet d'utiliser son arme plus longtemps et à une cadence de tir soutenue.

L'élément de l'ATH dans le coin inférieur gauche indique le nombre de tirs restants dans votre cartouche thermique. La barre située sous ce nombre montre votre progression dans l'expansion du dissipateur thermique actuel.

SYSTÈME DE NOTIFICATION

Au cours du jeu, vous serez informé de certains événements comme l'acquisition d'un objet, la perte ou la découverte de ressources ou le gain de points de conciliation ou de pragmatisme. Ces notifications apparaissent dans le coin inférieur droit de l'écran. Gardez un œil sur ces informations pour ne rien rater de vos interactions dans le jeu.

CONVERSATIONS

Vous pouvez parler à certaines personnes en les sélectionnant et en appuyant sur Ⓐ.

Le système de dialogue des cinématiques de Mass Effect, basé sur la roue de conversation au bas de l'écran, vous permet d'orienter l'évolution de votre personnage et du scénario comme vous l'entendez.

Les options sur le côté gauche de la roue vous permettent d'approfondir les conversations, tandis que celles du côté droit accélèrent généralement le déroulement du dialogue.

Celles situées sur le dessus correspondent le plus souvent aux choix de conciliation et permettent à Shepard de prendre des décisions altruistes et plurilatérales. À l'inverse, le bas de la roue est généralement réservé aux choix pragmatiques, où Shepard adopte un point de vue plus hostile et agressif.

CHARME ET INTIMIDATION

Les jauges de conciliation et de pragmatisme représentent vos compétences de Charme et d'Intimidation. Vous pouvez améliorer ces compétences en leur allouant des points commando.

De nouvelles options apparaissent alors sur la gauche de la roue de conversation, affectant les conséquences des dialogues futurs. Les options de Charme s'affichent en bleu et celles d'Intimidation en rouge.

SYSTÈME D'INTERRUPTION

À certains moments, vous pourrez interrompre une conversation de manière conciliatrice ou pragmatique. Le symbole d'interruption conciliatrice apparaît sur le côté gauche de l'écran, alors que celui de l'interruption pragmatique apparaît à droite.

Pendant un dialogue, appuyez sur RT pour l'interrompre de manière pragmatique ou sur LT pour le faire de manière conciliatrice.

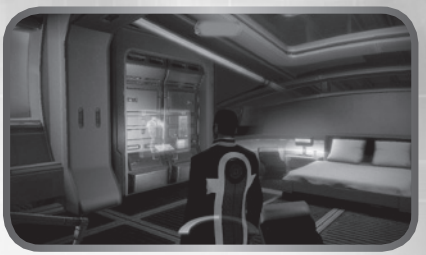
CONCILIATION

PRAGMATISME

LE NORMANDY

Le Normandy SR-2 est le vaisseau spatial le plus perfectionné jamais construit par l'humanité. En plus d'être une véritable base opérationnelle pour vous et votre commando, il est aussi une des clés de votre triomphe. Le Normandy embarque de nombreuses installations pour vous aider à naviguer parmi les dangers de votre mission.

PONT 1 – QUARTIERS DU CAPITAINE



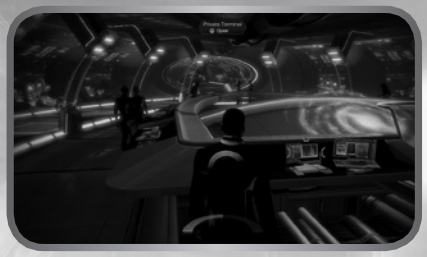
Les quartiers du capitaine sont votre oasis personnelle. Faites-en un endroit chaleureux en l'agrémentant d'animaux de compagnie, décorations et autres objets intéressants achetés auprès des marchands.

Dans votre cabine, vous pouvez personnaliser l'efficacité au combat et l'apparence générale de votre armure et de votre tenue de repos. Vous trouverez de nouvelles armures et objets auprès des marchands ainsi qu'au cours de vos missions.

INTERFACE DE PERSONNALISATION

CONSEIL DE CERBERUS : étudiez attentivement les bonus accordés par les pièces d'armure. En variant différents types, vous pourrez créer une tenue correspondant parfaitement à vos préférences dans les combats.

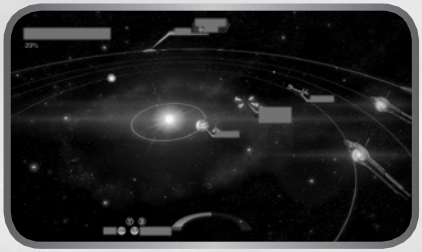
PONT 2 – PASSERELLE



La passerelle renferme différentes interfaces de contrôle et de commandement, vous permettant de manœuvrer le Normandy, gérer l'équipage et consulter les programmes de recherche avancés.

QUARTIER-MAÎTRE KELLY CHAMBERS

Le quartier-maître Chambers est votre assistante exécutive. Elle vous prévient quand l'un des membres de l'équipage veut vous parler, si vous avez reçu un message ou si un appel privé vous attend dans la salle des transmissions.



CARTE DE LA GALAXIE

La carte de la galaxie est l'interface utilisée pour vous déplacer dans la galaxie, scanner des mondes inconnus, découvrir de périlleuses missions et gérer vos stocks de carburant et de sondes.

Elle propose quatre niveaux de navigation : galaxie, secteur, système et planète.

Le niveau galactique montre les points de la galaxie dans lesquels vous pouvez vous rendre. Choisissez un secteur et appuyez sur Ⓐ pour vous rendre dans un système qui contient un relais cosmodésique.

Une fois dans un système, regardez s'il est entouré d'un anneau vert. Déplacez le Normandy à l'intérieur de cet anneau pour déployer la vue du secteur. Tout déplacement à l'intérieur du secteur entraîne une perte de carburant.

> CONSEIL DE CERBERUS : prenez garde quand vous allez d'étoile en étoile dans la vue du secteur. Si vous tombez en panne de carburant, vous serez obligé de brûler de précieuses ressources pour revenir au dépôt de carburant situé près du relais cosmodésique.

Menez le Normandy jusqu'à une planète et appuyez sur Ⓐ pour placer le vaisseau en orbite et afficher l'interface de scan.

SCANNER

La plupart des planètes peuvent être approchées en orbite, scannées et sondées pour rechercher des ressources minérales précieuses :

- Iridium
- Palladium
- Platine
- Élément zéro

Appuyez sur Ⓨ pour activer le réticule du scanner lorsque vous êtes en orbite autour d'une planète. Utilisez Ⓛ pour déplacer le réticule. Utilisez Ⓡ pour faire pivoter la planète.

Pour scanner la planète, appuyez longuement sur LT. Les indicateurs à l'écran vous renseignent sur la localisation probable des dépôts de minerai. Appuyez sur RT pour lancer une sonde chargée de récupérer les ressources.

Parfois, une anomalie peut apparaître sous la forme d'une ligne blanche sous le réticule et brouiller votre scanner. Ces anomalies sont souvent des balises de détresse ou d'autres signaux provenant de la surface. Suivez la ligne jusqu'à sa source et lancez une sonde pour mener l'enquête. Ceci vous permet d'accéder à de nouvelles missions N7 et d'atterrir sur la planète.

Assurez-vous d'avoir des réserves de carburant et des sondes suffisantes avant de quitter le système contenant le relais cosmodésique. Pour ce faire, rendez-vous au dépôt de carburant qui se trouve à proximité de chaque relais.

TERMINAL PRIVÉ

En tant que capitaine du Normandy, vous avez à votre disposition un terminal privé qui vous permet de recevoir des messages personnels, consulter le statut de votre commando, conduire des recherches et afficher la liste de toutes les améliorations technologiques découvertes ou achetées.

APERÇU DU COMMANDO

Cette option affiche l'écran de sélection du commando où vous pouvez étudier le dossier des futurs membres potentiels, consulter les capacités et la loyauté des coéquipiers actuels ou changer leur apparence via le contenu téléchargé.

MESSAGES

Au cours de vos missions, divers individus seront amenés à vous envoyer des messages sur votre terminal privé.

ARMURERIE

L'armurerie du Normandy se trouve juste après la passerelle et contient des terminaux vous permettant de gérer l'armement de votre commando. Utilisez l'écran d'équipement pour choisir les types d'armes qu'utilisera le commando. Utilisez l'écran des armes lourdes pour sélectionner l'arme lourde à emporter en mission.

Cette zone contient également le terminal de recherche.

LABORATOIRE

Le laboratoire du vaisseau restera inoccupé tant qu'un brillant chercheur n'aura pas été recruté. Une fois activée, cette zone vous donnera également accès aux recherches.

RECHERCHE ET TECHNOLOGIE

Cette interface vous permet de consulter les projets de recherche et les améliorations que vous avez obtenus. Vous pouvez acheter des améliorations auprès des marchands ou les fabriquer grâce à la recherche. Consultez toutes vos améliorations sur votre terminal privé.

L'ordinateur de recherche vous permet de fabriquer de nouvelles améliorations pour votre commando. Pour fabriquer une amélioration, vous devez d'abord obtenir un projet de recherche en découvrant des technologies lors des missions. Ensuite, vous devez posséder la ressource requise (iridium, platine, palladium, élément zéro). On peut les trouver sur les planètes. Enfin, utilisez l'ordinateur de recherche dans le labo du Normandy pour fabriquer l'amélioration.

CONSEIL DE CERBERUS : les recherches et la découverte de nouvelles technologies sont l'une des clés de la réussite de votre mission. Toute nouvelle technologie trouvée, achetée ou découverte améliore les capacités au combat de votre vaisseau, commando et équipement.

SALLE DES TRANSMISSIONS

Cette pièce vous permet de dialoguer avec la reproduction holographique de votre interlocuteur. Quand des questions urgentes et de la plus haute importance ont besoin de toute votre attention, vous êtes convoqué dans cette pièce pour communiquer en personne.

PONT 3 – QUARTIERS DE L'ÉQUIPAGE

La majorité de vos coéquipiers est cantonnée sur ce pont. N'hésitez pas à leur rendre visite et vous assurer qu'ils n'ont besoin de rien.

ANNEXE 1 – MINI-JEUX

Vous rencontrerez deux mini-jeux technologiques qui vous permettront de contourner des verrous ou de pirater des fichiers cryptés.

DÉVÉROUILLER

Pour dévérouiller un verrou, trouvez les paires de circuits identiques sans activer les paires différentes.

Orientez ◐ pour déplacer le réticule. Quand vous passez sur un nœud, il révèle son type de circuit. Appuyez alors sur Ⓐ pour le verrouiller pendant une poignée de secondes, puis déplacez rapidement le réticule à la recherche du noeud correspondant. Sélectionnez le nœud identique et appuyez sur Ⓐ pour verrouiller la paire.

Quand un nœud est verrouillé, vous ne pouvez pas voir le type de circuit qu'il contient.

PIRATER

Pour pirater des fichiers cryptés, vous devez trouver un fragment de code identique dans une série de champs de codes qui défilent.

Appuyez sur ◇ pour déplacer le réticule de code et faire votre recherche. Appuyez sur Ⓐ pour verrouiller un fragment de code. Le code cible actuel s'affiche en haut de l'écran.

Le piratage prend fin si :

- Vous faites trois mauvais choix.
- Vous déplacez le réticule de code sur un segment de code rouge qui contient une sonde de sécurité.

ANNEXE 2 – CLASSES

Il existe six classes de base pour le joueur et les membres du commando, chacune ayant ses propres forces dans certains domaines. Certaines classes se concentrent sur un domaine de compétences donné alors que d'autres peuvent être équilibrées dans deux domaines ou plus.

Certains pouvoirs, armes et munitions sont exclusifs à une classe. D'autres doivent être débloqués par le joueur avec des points de pouvoir.

SOLDAT – SPÉCIALISTE DU COMBAT

Le soldat est un guerrier implacable, capable de surmonter un éventail de situations de combat en se jetant dans la mêlée, choisissant la bonne arme tactique et surpassant ses adversaires.

Armes et équipement

- Pistolet lourd
- Fusil à pompe
- Fusil d'assaut
- Fusil de précision
- Munitions antigrav
- Munitions incendiaires — À débloquer
- Munitions cryo — À débloquer

Pouvoirs

- Montée d'adrénaline — Pouvoir exclusif
- Incinération— À débloquer

FRANC-TIREUR – COMBAT/TECHNO

Le franc-tireur est un soldat adepte de la technologie, capable de remporter un combat en immobilisant et tuant rapidement ses ennemis, en découvrant des passages alternatifs et en utilisant des tactiques furtives.

Armes et équipement

- Camouflage tactique — Avantage de classe
- Mitraillette
- Pistolet lourd
- Fusil de précision
- Munitions antigrav
- Munitions cryo — À débloquer

Pouvoirs

- Piratage d'IA — À débloquer
- Explosion cryo — À débloquer

PORTE-ÉTENDARD – BIOTIQUE/COMBAT

Le porte-étendard est un puissant soldat biotique, pouvant se jeter instantanément au cœur du combat pour charger l'ennemi et attaquer à courte portée. Il combine les aptitudes offensives de l'adepte et du soldat.

Armes et équipement

- Mitraillette
- Pistolet lourd
- Fusil à pompe
- Munitions incendiaires
- Munitions cryo — À débloquer

Pouvoirs

- Charge biotique — Pouvoir exclusif
- Télékinésie — À débloquer
- Ondes de choc — À débloquer

SENTINELLE – BIOTIQUE/TECHNO

La sentinelle est la classe la plus flexible, capable de combiner l'utilisation de la technologie et de la biotique pour manipuler ses ennemis et se protéger avec des technoblindages.

Armes et équipement

- Technoblindage — Pouvoir exclusif
- Mitraillette
- Pistolet lourd

Pouvoirs

- Projection
- Explosion cryo — À débloquer
- Surcharge — À débloquer
- Déchirure – À débloquer

ADEPTE – SPÉCIALISTE BIOTIQUE

L'adepte est le biotique ultime, utilisant la force de l'esprit pour manipuler le monde physique, désactiver ou affaiblir ses ennemis et leur causer de sérieux dommages.

Armes et équipement

- Mitraillette
- Pistolet lourd

Pouvoirs

- Singularité — Pouvoir exclusif
- Projection
- Télékinésie — À débloquer
- Ondes de choc — À débloquer
- Déchirure — À débloquer

INGÉNIEUR – SPÉCIALISTE DES TECHNOLOGIES

L'ingénieur est un expert habile qui peut rapidement utiliser le champ de bataille à son avantage avant le début du combat, s'assurant une longueur d'avance sur l'ennemi.

Armes et équipement

- Mitraillette
- Pistolet lourd

Pouvoirs

- Drone de combat — Pouvoir exclusif
- Surcharge
- Piratage d'IA — À débloquer
- Incinération — À débloquer
- Explosion cryo — À débloquer

ANNEXE 3 – TYPES DE RESSOURCES

Il existe de nombreux types de ressources dans l'univers, répertoriés automatiquement dans votre ordinateur de mission. Vous pouvez appuyer sur ◘ à tout moment pour ouvrir l'ordinateur de mission et consulter les ressources dont vous disposez en bas de l'écran. Les ressources incluent :

LES CRÉDITS

Cette monnaie universelle peut être utilisée dans les commerces pour acheter des objets, ou auprès des dépôts de carburant pour acheter le combustible et les sondes indispensables à l'exploration galactique.

LES SONDES

Elles servent à scanner des régions précises d'une planète. Les sondes permettent également de ramener du minerai à bord du Normandy et de débloquer des missions N7 secrètes.

LES CARTOUCHES THERMIQUES

Elles représentent le nombre de tirs disponibles pour les armes individuelles.

LES MUNITIONS POUR ARMES LOURDES

Elles alimentent l'arme lourde que vous portez. Le nombre de tirs disponible pour cette arme est visible sur la roue des armes.

L'IRIDIUM, LE PLATINE, LE PALLADIUM ET L'ÉLÉMENT ZÉRO

Ces ressources, rares et précieuses, peuvent être obtenues en scannant et en explorant des planètes. Elles permettent de lancer des recherches avancées à bord du Normandy.

LE MÉDI-GEL

Ce gel à application médicale permet de guérir blessures et contusions. Vous pouvez en obtenir auprès de personnages non joueurs, ou en mission. Certaines boutiques vous permettent également d'accroître votre charge de médi-gel. Pour ranimer vos coéquipiers tombés au combat, faites apparaître la roue des pouvoirs et sélectionnez le pouvoir Unité. Vous ne pouvez utiliser ce dernier que si vous disposez de médi-gel. La quantité disponible apparaît dans l'icône Unité.

XBOX LIVE

ENREGISTREMENT ET INSCRIPTION REQUIS POUR ACCÉDER AUX FONCTIONNALITÉS EN LIGNE. CONDITIONS D'UTILISATION ET MISES À JOUR DISPONIBLES SUR LE SITE www.electronicarts.fr. VOUS DEVEZ AVOIR AU MOINS 16 ANS POUR VOUS ENREGISTRER AUX SERVICES EN LIGNE EA. EA PEUT ÉVENTUELLEMENT PROPOSER GRATUITEMENT DES MISES À JOUR ET/OU DU CONTENU ADDITIONNEL QUAND CES ÉLÉMENTS SERONT DISPONIBLES. EA SE RÉSERVE LE DROIT D'INTERROMPRE LES SERVICES EN LIGNE APRÈS UN PRÉAVIS DE 30 JOURS PUBLIÉ SUR LE SITE www.electronicarts.fr.

Xbox LIVE® vous apporte les divertissements que vous aimez dans votre salon. Trouvez le jeu idéal pour tous les joueurs grâce à une période d'essai gratuite sur des centaines de jeux de la plus grande ludothèque disponible. Avec des modules de jeux téléchargeables comme des cartes, des chansons, des armes et des niveaux, vous obtiendrez plus de chacun de vos jeux. Et n'oubliez pas de vous connecter et de jouer avec des amis où qu'ils soient. Avec Xbox LIVE, l'amusement ne cesse jamais.

CONNEXION

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox 360 à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site **www.xbox.com/live/countries.**

CONTRÔLE PARENTAL

Ces outils flexibles et faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site **www.xbox.com/familysettings**.

GÉNÉRIQUE

Directeur de projet
Casey Hudson

Responsable de la conception
Preston Watamaniuk

Auteurs principaux
Mac Walters
Drew Karpyshyn

Directeur de l'infographie
Derek Watts

Responsable de la programmation
David Falkner

Chef de projet senior
Yanick Roy

INFOGRAPHIE ET ANIMATION

Animateurs (cinématiques)
Parrish Ley - Responsable
Carlos Arancibia
Ed Beek
Carl Boulay
Jonathan Cooper
Tony de Waal
Tim Golem
Suhas Holla
Bartek Kujbida
Thierry Labelle
Greg Lidstone
Joel MacMillan
Marc-Antoine Matton
Hugo Morales

Animateurs (jeu)
Brad Kinley - Responsable
James Humphreys
Stefano Marchesini

Animateurs techniques
Cristian Enciso
Ray Lim
Kiaran Ritchie

Animation additionnelle
David Wilkinson

Infographistes (personnages)
Jaemus Wurzbach - Responsable
Ben Carriere
Leroy Chen
Ken Finlayson
Kolby Jukes
Francis Lacuna
Rion Swanson

Infographistes conceptuels
Ben Huen
Mikko Kinnunen
Matt Rhodes
Brian Sum

Infographiste (interface)
Nelson Housden

Infographistes (niveaux)
Mike Trottier - Responsable
Don Arceta
Casey Baldwin
Lee Church
Graham Kelly
Andrew Knight
Rohan Knuckey
Mark Linington
Noel Lukasewich
Boyd McKenzie
Neil McKnight
Young Park
Danny Rodriguez
Chris Ryzebol
Marcel Silva
Neil Valeriano

Infographiste technique
Jeff Vanelle - Responsable

Infographistes (effets visuels)
Trevor Gilday - Responsable
Terrence Kim

Infographie additionnelle
Kally Chow
Mike Hong

Directeur de l'infographie et de l'animation
Alistair McNally

Assistant Directeur de l'infographie et de l'animation
Dean Andersen

RESSOURCES EXTERNES, AUDIO ET LOCALISATION

Conception audio
Rob Blake - Responsable
Steve Bigras
Real Cardinal
Jason Cushing
Vance Dylan
Terry Fairfield
Joel Green
Jordan Ivey
Michael Kent
Jeremie Voillot

Intégration audio additionnelle
Andrew Gray
Nathan Willis

Producteur/Directeur du doublage
Caroline Livingstone

Assistant Producteurs externes
Melanie Fleming
Steve Lam

Chef de projet localisation
Ryan Warden

Producteur externe
John Campbell

Directeur des ressources externes, audio et localisation
Shauna Perry

Directeur audio
Simon Pressey

Productrice de la localisation
Jenny McKearney

CONCEPTION

Concepteurs (cinématiques)
Armando Troisi - Responsable
Vanessa Alvarado
Edward J Douglas
John Ebenger
Samuel Irwin
Leo Lucien-Bay
Paul Marino
Nathan Moller
Jonathan Perry
Guilherme Ramos
Zachariah Scott
Robert Stoneman

Concepteurs (gameplay)
Christina Norman - Responsable
Noel Borstad
Jason Attard
Corey Gaspur
Eric Fagnan

Concepteurs (niveaux)
Dusty Everman - Responsable
Raylene Deck
Alex Elsayad
Dave Feltham
Matthew Fisher
Bastiaan Frank
Keith Hayward
Jos Hendriks
Miles Holmes
Rick Knowles
Patrick Moran
Thomas Perlinski
Matthew Resmini
Jon San Agustin
Kris Schoneberg
Graham Scott
David Stenton
Gary Ian Stewart
Bjorn Taylor
Joshua Wilson
John Winski

Auteurs
Malcolm Azania
Chris Hepler
Brian Kindregan
Luke Kristjanson
Chris L'Etoile
Jay Turner
Patrick Weekes

Éditeurs
Cookie Everman
Dan Lazin
Karin Weekes

Conception additionnelle
Jason Booth
James McVinnie
Vincent Napoli
Michelle Pettit-Mee
Cathleen Rootsaert
Jay Watamaniuk

Directeur de conception
Matt Robinson

PRODUCTION

Producteurs
Adrien Cho (Infographie)
Jesse Houston
Nathan Plewes

Chefs de projet
Corey Andruko - Responsable
Ryan Ward – Responsable PC
Marwan Audeh
Scylla Costa
Michael Gamble
Dorian Kieken
Robin Mayne

Co-directeurs de production
Benoit Houle
Duane Webb

PROGRAMMATION

Responsable de programmation adjoint
Don Moar

Programmeurs
Chris Blackbourn
Doug Demyen
Mike Devine
Blake Grant
Prashan Gunasingam
Brenon Holmes
Ryan Hoyle
Mark Jaskiewicz
Chris Johnson
Carson Knittig
Matthew Komsthoeft
Rob Krajcarski
Jocelyn Legault
Yuri Leontiev
Dominic Mathieu
Chris Orthner
Shawn Potter
Thomas Roy
Brent Scriver
Zousar Shaker
David Streat
Leah Vilhan
John Wetmiller
Darren Wong
Peter Woytiuk
Justin Yong
Tom Zaplachinski

Programmeurs de localisation
Chris Christou
Andy Desplenter
Christopher Mihalick

Programmation additionnelle
Devin Doucette
Andrew Gardner
Matt Peters
Chris Sharp
Graham Wihlidal
Don Yakielashek

Directeur de programmation
Aaryn Flynn

ASSURANCE QUALITÉ

Chef de projet AQ
Kim Hansen

Équipe de conception AQ
Billy Buskell - Responsable
Daniel Barrett
Luke Barrett
Chris Buzon
Darren Clark
Mitchell T. Fujino
Darren Gilday
Garret Haynes
Matt Henderson
Scott Horner
Kyle Hubbard
Scott Langevin
Ivan Mulkeen
Barrett Rodych
Chris Schanche
Kim Stolz
Decard Timmermans
Daniel Trottier

Équipe scénario AQ
Arone Le Bray - Responsable
John Epler
Frank Gordon
Carlo Lynch
Tom Trachimowich
Stanley Woo

Équipe technique AQ
Brian Mills - Responsable
James Costanzo
Steven Deleeuw
Jack Lamden
Gabriel Leung
Boldwin Li
Brett Ludwig
William Mah
Nathan Matichuk
Michael Nemish
Edward Pollard

Programmeurs assurance qualité
Alex Lucas – Responsable
Sam Johnson – Responsable
Daniel Busse
Chester Szeto
Dave Schaefer
Jay Zhou

Coordinateur test AQ
Iain Stevens-Guille

Assurance qualité additionnelle
Nathan Frederick
Caleb Kan
Costa Zervos

Directeur de l'assurance qualité
Ron Clement

MARKETING

Chef de produit senior
Jarrett Lee

Assistant marketing
Nick Clifford

RP
Matt Atwood
Heather Rabatich

Marketing en ligne
Derek Larke - Responsable
Isa Amistad
Jeff Marvin
Nadia Phillipchuk
Chris Priestly
Jeff Rousell
Jesse Van Herk
Colin Walmsley
Jay Watamaniuk

Directeur du marketing
Ric Williams

EXPLOITATION

Directeurs du développement commercial
Richard Iwaniuk
Robert Kallir
Assistante exécutive
Teresa Meester

Directeur financier
Kevin Gunderman

Gestion financière et du personnel
Vanessa Potter

Directeur des ressources humaines
Mark Kluchky

Ressources humaines
Celia Arevalo
Theresa Baxter
Leanne Korotash
Chris Pangrass

SYSTÈMES D'INFORMATION ET ADMINISTRATION

Directeur des systèmes d'information, des équipements et de l'administration
Vince Waldon

Administration
Keri Clark
- Responsable administratif
Amy Fraser
Leah Hollands
Nils Kuhnert
Jeanne-Marie Owens

Support logiciel
Lee Evanochko - Responsable
Julian Karst
Robert McKenna

Support utilisateurs
Chris Zeschuk - Responsable
Dave McGruther
Jeff Mills
Brett Tollefson

Équipements
Mike Patterson – Responsable
Kelly Wambold

Infrastructures
Craig Miller – Responsable
Sam Decker
Wayne Mah

Remerciements
Jonathan Baldwin
Matt Besler
Owen Borstad
Derek French
Ben Hindle

Stefan Lednicky
James Redford
O'Jay Robinson
Paul Schultz

RESPONSABLE STUDIO, BIOWARE

Cofondateur
Ray Muzyka

Cofondateur
Greg Zeschuk

DISTRIBUTION

Shohreh Aghdashloo
Amiral Shala'Raan vas Tonbay

Maggie Baird
Samara

Adam Baldwin
Kal'Reegar

Michael Beattie
Mordin Solus
Autres voix

Claudia Black
Amiral Xen
Autres voix

Steve Blum
Grunt
Autres voix

Keith David
David Anderson

DC Douglas
Légion
Autres voix

Keythe Farley
Thane Krios
Autres voix

Seth Green
Jeff Moreau (Joker)

Jennifer Hale
Commandant Shepard

Tricia Helfer
IDA

Michael Hogan
Capitaine Bailey

Brandon Keener
Garrus Vakarian

Adam Lazarre-White
Jacob Taylor
Autres voix

Mark Meer
Commandant Shepard
Autres voix

Carrie-Anne Moss
Aria T'Loak

Martin Sheen
Homme trouble

Liz Sroka
Tali'Zorah vas Neema

Yvonne Strahovski
Miranda Lawson

Courtenay Taylor
Jack
Autres voix

Simon Templeman
Amiral Han'Gerrel

Voix additionnelles
Jocelyn Ahlf
April Banigan
Ashley Barlow
Steve Barr
Shannon Blanchet
Brian Bloom
Jessica Bogart
Wes Borg
Wendy Braun
Kimberly Brooks
Lora Brovold
Natalia Cigliuti
Belinda Cornish
Jim Cummings
Jon Curry
Josh Dean
Casey DeFranco
Grey Delisle
Michael Dorn
Collin Doyle
Alistair Duncan
Chris Edgerly
Jeannie Elias
Gideon Emery
Dannah Feinglass
Dave Fenoy
Keith Ferguson
Quinton Flynn
Peter Giles
Jesse Gervais
Zach Hanks
Ali Hillis
Roger L. Jackson
Martin Jarvis
Peter Jessop
Phil LaMarr
Lex Lang
Yuri Lowenthal
Stefan Marks
Vanessa Marshall
Anndi McAfee
Naomi Mercer
Jeff Page
Cara Pifko
Chris Postle
Francesco Quinn
Bill Ratner
Cindy Robinson
John Rubinow
William Salyers
Raphael Sbarge
Dwight Schultz
Carolyn Seymour
Armin Shimmerman
Jane Singer
Jason Singer
Jan Smith
Keith Szarabajka
George Szilagyi
Fred Tatasciore
John Ullyatt
Mick Wingert
Stephanie Wolfe
John Wright
Gwendolyn Yeo
Frederick Zbryski

EA

DIRECTION GÉNÉRALE

Directeur exécutif
John Riccitiello

Directeur de l'exploitation
John Schappert

Vice-président exécutif et responsable financier
Eric Brown

Vice-président exécutif, Service commercial et juridique
Joel Linzner

Vice-président exécutif, Ressources humaines
Gabrielle Toledano

Vice-président senior et directeur de la comptabilité
Ken Barker

Vice-président senior, conseiller général, et secrétaire général
Stephen G. Bene

DIRECTION DE LA MARQUE

Président
Frank Gibeau

Directeur financier
Mike Williams

Responsable des opérations
Bryan Neider

Responsable technique
David O'Connor

Vice-président senior
Jeff Karp

Vice-président, Ressources humaines
Mala Singh

Vice-président, Marketing
Jeff Karp

GROUPE RPG/MMO

Directeur général et vice-président senior du groupe
Ray Muzyka

Directeur de la création et vice-président du groupe
Greg Zeschuk

Directeur des opérations et vice-président du groupe
Rob Denton

Directeur marketing et vice-président du groupe
Patrick Buechner

LOCALISATION

Production
Inés Hernández Ramiro
– Chef de projet international
Daniel Harty – Chef de projet adjoint

Ingénierie
Rubén Martín Rico
– Responsable projet
Danilo José Guerrero Rodríguez
– Senior
Fernando San Nicolás - Responsable
Alberto Abad Ballesteros
Irene Chillón
Tomás Martínez Cortés
Juan Comesaña Fernández
Daniel Gutiérrez Martínez
Sergio Moreno
Daniel Martiin
Ignacio Rodríguez Rodríguez

Coordination
Álvaro Corral
Mathieu Donsimoni
Marcel Elsner
Alexander Faißt
Sergey Kolesov
Stéphane Lemelle
Julien Murria
Mária Nagy
Pavel Rutski
Jan Staníček
Anna Maya Tomala

TEST DE LA LOCALISATION

Direction
Fausto Ceccarelli – Chef de projet
Hugo Rivalland - Chef de projet junior

Testeurs
Pierre Attali
Hervé Trouilh
Hélène Hière
Wojciech Baran
Óscar Cruz
Cristian De Frassine
Claudio De Pasquale
Philippe Charel
Ángel Fernández
Paolo Giunti
Damien Haimovici
Nadia Krupko
Max Matta-Fletcher
Alexandre Lelandais
Vasilijs Mercalovs
Pablo Ministral
Maciej Oginski
Antonio Orlino
Sarka Pechociakova
Jaroslaw Radzio
Ekaterina Samolyak

Post-production
Joaquín Aicart

ASSURANCE QUALITÉ

Direction
Derek Fitzgerald - Responsable de l'assurance qualité
Keith Chan - Chef de projet assurance qualité senior
Todd Desgagne - Chef de projet assurance qualité

Testeurs
Arman Abounourinejad
Ezequiel Alsina
Cecilia Alvarez
Wade Anderson
Luis Badano
Kenneth Banadyga
Matt Bliss
Tomas Borzi
Valentín Brega
William Brewer
Michael Brown
Corey Bussey
Craig Charlesworth
Cristian Díaz
Jessica Docherty
Guillermo Duarte
Andrés Gadea
Karl Germyn
Dalmiro Grañas
Chris Hamilton
Cristhian Heiderscheid
Kellie Hett
Francisco Isidori
Navpreet Lalli
Rudy Mankovits
Derek Mann
Sergio Marcelino
Seth Mayer
Jamie Milman
Rob Nickerson
Paola Parra
Marc Poirier
Greg Priebe
Kevin Quan
Daniel Reichert
Axel Rolon
Patricio Rovito
Jerónimo Shannon
Pablo Sojo
Jimmy Sou
Charles Wagner
James Wang
Danny White
Trevor Wong
Irwin Wong-Sing
Sam Yoo
Ramiro Zapata
Angel Zapiola

EA GLOBAL ONLINE

Producteurs
Lars Smith
Shawn Stafford

Chef de produit
Dan Windrem

Chef de projet
Karen Clark

Programmeurs
Michael Sop
Ryan Butterfoss

Assurance qualité
Chris Buffett

PARTENAIRES EXTERNES

Infographie et animation

Animations additionnelles
Axis Animation
Liquid Development, LLC

Infographie additionelle
Liquid Development, LLC

Numérisation 3D
Eyetronics-3D Inc

Composition d'images
Faction Creative Effects Ltd

Capture de mouvements
EA Worldwide Motion Capture Studio (Burnaby)
Giant Studios, Inc (Los Angeles)

Analyse géopolitique
Englobe Inc.

Bande originale
Wall of Sound, Inc.

Compositeur principal
Jack Wall

Compositeurs
Jimmy Hinson
Sam Hulick
David Kates

Intégration audio
Brian DiDomenico

Direction du doublage (Los Angeles)
Chris Borders
Ginny McSwain

Services de doublage
Tikiman Productions, Inc.

Enregistrement des voix
Technicolor
Animation and Interactive Services, une division de Technicolor Inc.

Wolf Willow Sound Inc

Gestion des dialogues
Wave Generating Inc
Wolf Willow Sound Inc

GARANTIE

GARANTIE LIMITÉE

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix jours de remplacer le logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée dans la rubrique « Retour après la garantie », accompagné de la photocopie de la preuve d'achat indiquant la date de l'acquisition, d'une description du défaut et de votre adresse.

Cette garantie est complète et n'affecte pas vos droits statutaires.

Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels qui sont vendus « en l'état », ni dans le cas où le défaut résulte d'un mésusage, d'une utilisation excessive ou d'un mauvais traitement (par exemple apparition de rayures sur le support). Dans ces cas précis, les conditions d'échange seront les mêmes que celles décrites pour le « Retour après la garantie ».

RETOUR APRÈS LA GARANTIE

Pour faire remplacer tout support endommagé après expiration de la période de garantie, dans la limite des stocks disponibles, envoyez celui-ci à l'adresse mentionnée ci-dessous :

Service Clients Electronic Arts

TSA 30211 - 13859 Aix-en-Provence Cedex 3

Joignez à votre envoi la photocopie de la preuve d'achat, une description du défaut, vos coordonnées complètes (adresse et numéro de téléphone) et un chèque ou un mandat de 15 € libellé à l'ordre d'Electronic Arts.

Le tarif mentionné ci-dessus s'applique à la France métropolitaine et pourra faire l'objet de modifications sans préavis.

ATTENTION : les frais d'expédition liés à l'envoi du jeu ou d'une partie du jeu à Electronic Arts ne sont pas remboursés, que ce soit durant la période de garantie ou après son expiration.

SERVICE CLIENTS : NOUS SOMMES LÀ POUR VOUS AIDER !

Si vous rencontrez des dysfonctionnements avec votre jeu, rendez-vous sur **http://www.electronicarts.fr**, rubrique « Aide technique ». Vous y trouverez les FAQ les plus récentes pour nos jeux en cliquant sur le lien situé dans la rubrique « Aide en ligne ». Si les réponses données ne suffisent pas, posez directement votre question au Service Clients grâce au Formulaire de contact, situé lui aussi dans la rubrique « Aide technique ».

Si vous n'avez pas de connexion Internet ou si vous souhaitez parler à un technicien, vous pouvez joindre notre service clients pour la France métropolitaine au :

04 88 71 10 01

(numéro géographique non surtaxé)

du lundi au samedi de 09h00 à 20h00

Vous pouvez joindre notre service clients pour la Suisse au :

0900 900 998

(CHF 1,9/min)

du lundi au samedi de 09h00 à 20h00

REMARQUE : le Service Clients ne propose pas de codes ou solutions de jeu.

Ce produit utilise Bink Video. Copyright (c) 1997-2009 par RAD Game Tools, Inc.

© 2010 EA International (Studio and Publishing) Ltd. Mass Effect, le logo Mass Effect, BioWare et le logo BioWare sont des marques commerciales ou des marques déposées d'EA International (Studio and Publishing) Ltd. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. EA et le logo EA sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Des portions de ce logiciel sont sous licence © 2005 Scaleform Corporation. Tous droits réservés.

Powered by Wwise audio pipeline solution

EAF07607061MT